

**SURVEI AKTIVITAS BERMAIN ANAK DI RUMAH MENURUT  
PANDANGAN ORANG TUA PADA SISWA KELAS IV, V, DAN  
VI DI SD NEGERI TRUKAN TEMON KULON PROGO  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Komsiyati  
13604227121

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

**PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP MACAM AKTIVITAS BERMAIN  
DI RUMAH PADA SISWA KELAS IV, V, VI SEKOLAH DASAR  
NEGERI TRUKAN TEMON KULON PROGO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Komsiyati  
13604227121

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta”** yang disusun oleh Komsiyati, NIM. 13604227121 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2015  
Dosen Pembimbing,



Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19561107 1982031 1 002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta”** benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2015  
Yang menyatakan,



Komsiyati  
NIM. 13604227121

## PENGESAHAN


Skripsi dengan judul “Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta” yang disusun oleh Komsiyati, NIM. 13604227121 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Subagyo, M.Pd	Ketua Penguji		13/8 2015
A. Erlina Listyarini, M.Pd	Sekretaris Penguji		12/8 2015
F. Suharjana, M.Pd	Penguji I (Utama)		11/8 2015
Hedi Ardiyanto H, M.Or	Penguji II (Pendamping)		11/8 2015

Yogyakarta, 18 Agustus 2015  
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan



  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S  
NIP. 19600824 198601 1 001 gr

## **MOTTO**

“Sungguh bersama kesukaran dan keringanan, karena itu bila kau telah selesai

(mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah”

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

”Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikan”.

(William Cowper)

## **PERSEMBAHAN**

Karya kecil kupersembahkan untuk :

1. Suamiku *Sukarjo* yang telah senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, doa serta nasehat dan pengorbanannya selama ini.
2. Anakku *Khoirul Arif* dan *Qadri Nur Rahman* yang selalu kusayangi dan yang selalu memberikan motivasi, serta semangat yang tiada henti.
3. Semua keluarga besarku yang selalu memberikan semangat dan doa yang tulus.

**SURVEI AKTIVITAS BERMAIN ANAK DI RUMAH MENURUT  
PANDANGAN ORANG TUA PADA SISWA KELAS IV, V, DAN  
VI DI SD NEGERI TRUKAN TEMON KULON PROGO  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh :  
Komsiyati  
NIM. 13604227121

**ABSTRAK**

Permasalahan yang timbul salah satunya adalah kurangnya aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa IV, V, dan VI Di SD N Trukan Temon Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu menggambarkan variabel tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Metode penelitian ini menggunakan survei dengan pengisian angket penelitian. Populasi penelitian adalah orangtua anak kelas IV, V, dan VI Di SD N Trukan Temon Kulon Progo sebanyak 52 orangtua. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling*. Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian yang di ukur dengan angket berjumlah 40 butir macam permainan dengan skor 0-2. Diperoleh nilai minimum = 4, nilai maksimum = 54. survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 13 orangtua (25,00%) dengan kategori kurang, 21 orangtua (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 orangtua (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 orangtua (40,38%). Dengan demikian survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta masuk dalam kategori cukup.

**Kata Kunci : *Survei Orangtua, Siswa Kelas IV, V, VI.***

Yogyakarta, 18 Agustus 2015

Wakil Dekan I

Dosen Pembimbing

Dr. Panggung Sutapa M.S.

Dr. Subagyo, M.Pd

NIP 19590728 198601 1 001





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani. Skripsi ini berjudul **“Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta”**

Penulis menyadari tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongandari berbagai pihak tugas akhir ini tidak dapat terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
4. Bapak Drs. Sriawan, M.Kes selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas yang merangkap menjadi Pembimbing Akademik, telah memberikan ijin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan nasehat, bimbingan serta saran pada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Witono, S.Pd selaku Kepala SD N Trukan Temon Kulon Progo yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SD N Trukan Temon Kulon Progo.
8. Rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan motivasi selama perkuliahan.
9. Segenap keluarga dan semua pihak yang telah memberikan doa, semangat, dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penulisan tugas akhir ini, oleh karena itu sumbangan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan-perbaikan lebih lanjut sangat penulis harapkan.

Akhir kata penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Yogyakarta, Juli 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Hakikat Persepsi .....	9
a. Pengertian Persepsi.....	9
b. Proses Persepsi .....	10
c. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	11
d. Aspek-aspek Persepsi .....	12
2. Hakikat Aktivitas Jasmani .....	16
3. Hakikat Aktivitas Bermain .....	17
a. Pengertian Bermain .....	17
b. Teori Bermain.....	18

c. Jenis-jenis Permainan .....	19
d. Manfaat Bermain .....	25
e. Kegiatan dalam Bermain .....	27
4. Hakikat Permainan Tradisional .....	30
5. Hakikat Permainan Modern .....	60
6. Hakikat Persepsi Orangtua Terhadap Aktivitas Bermain .....	67
7. Hakikat Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar .....	68
8. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	70
A. Penelitian yang Relevan .....	73
B. Kerangka Berpikir .....	74
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian .....	76
B. Definisi Operasional Variabel .....	76
C. Populasi Dan Sampel Penelitian .....	76
D. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data .....	77
E. Teknik Analisis Data .....	80
 BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian .....	81
B. Hasil Penelitian .....	81
C. Pembahasan .....	85
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	87
B. Implikasi .....	87
C. Keterbatasan Penelitian .....	88
D. Saran .....	89
 DAFTAR PUSTAKA .....	90
 LAMPIRAN .....	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Teori Klasik Tentang Aktivitas Bermain .....	18
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penelitian .....	78
Tabel 3. Persepsi Orangtua Terhadap Macam Aktivitas Bermain Di Rumah Pada Siswa Kelas IV, V, VI Sekolah Dasar Negeri Trukan Temon Kulon Progo.....	81
Tabel 3. Macam Aktivitas Bermain Di Rumah Yang Sering Dilakukan, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah .....	83

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. PermainanBoi-boian.....	32
Gambar 2. PermainanKelereng .....	33
Gambar 3.PermainanKasti .....	34
Gambar 4. PermainanPetakUmpet .....	35
Gambar 5. PermainanEngklek .....	36
Gambar 6. PermainanLompatTali .....	37
Gambar 7. PermainanGatheng .....	38
Gambar 8.PermainanBentengan.....	39
Gambar 9. PermainanDakon .....	40
Gambar 10. PermainanBakiak .....	41
Gambar 11. PermainanTarik Tambang .....	41
Gambar 12. PermainanGebukBantal.....	42
Gambar 13.PermainanGasing .....	43
Gambar 14. PermainanSumpitan .....	44
Gambar 15. PermainanBenthik .....	45
Gambar 16. Permainan Dam-daman .....	46
Gambar 17. PermainanJamuran .....	47
Gambar 18.PermainanGobagSodor.....	48
Gambar 19. PermainanKejar-kejaran.....	49
Gambar 20. PermainanSondahMandah.....	50
Gambar 21. PermainanAduGambar .....	51

Gambar 22. PermainanKapiten .....	52
Gambar 23. PermainanLayang-layang.....	52
Gambar 24. PermainanLariBalok.....	53
Gambar 25. PermainanCuthikSodo.....	54
Gambar 26. PermainanUdan Barat .....	55
Gambar 27. PermainanCandakNdhodhok.....	56
Gambar 28. PermainanLariKarung .....	57
Gambar 29. PermainanCublak-cublakSuweng .....	58
Gambar 30. PermainanBlarakSempal .....	59
Gambar 31. PermainanEgrang .....	60
Gambar 32. PermainanSepak Bola .....	61
Gambar 33. Permainan Bola Voli .....	62
Gambar 34. Permainan Bola Basket .....	63
Gambar 35. Permainan Tenis Lapangan .....	63
Gambar 36. Permainan Tenis Meja.....	64
Gambar 37. Permainan Futsal .....	65
Gambar 38. Permainan Sepak Takraw .....	66
Gambar 39. Permainan BuluTangkis .....	66
Gambar 40. Permainan Catur .....	67
Gambar 41. Histogram Persepsi Orangtua Terhadap Macam Aktivitas Bermain Di Rumah .....	82



## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Dari UNY .....	91
Lampiran 2. Surat Dari Kepala Sekolah .....	92
Lampiran 3. Angket Penelitian .....	93
Lampiran 4. Data Kasar .....	95
Lampiran 5. Hasil Persepsi Orangtua .....	97
Lampiran 6. Surat Keterangan Validitas .....	99
Lampiran 7. Surat Keterangan Validitas .....	100
Lampiran 8. Surat Keterangan Validitas .....	101
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian .....	102

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi penyiapan sumber daya manusia (SDM) dimasa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas untuk masa depan, pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk diberikan sejak usia dini. Memberikan perhatian yang lebih kepada anak usia dini untuk mendapatkan pendidikan, merupakan salah satu langkah yang tepat untuk menyiapkan generasi unggul yang akan meneruskan perjuangan bangsa. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan. Sistem pendidikan yang baik diharapkan melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu membawa kemajuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pada jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar (SD), pendidikan menengah (SMP dan SMA), serta pendidikan tinggi (Perguruan Tinggi).

Demikian juga kehidupan anak-anak SD, pada umumnya murid-murid terdiri atas anak-anak umur antara 6-12 tahun yang secara fisiologis masih dalam tahap pertumbuhan dan pengembangan mulai ikut-ikutan trend yang berkembang akhir-akhir ini. Sedangkan untuk usia anak 8 tahun 80% kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya

bertambah 30% hingga mencapai usia 8 tahun (Depdiknas, 2003: 1). Masa ini merupakan masa yang kritis dalam perkembangan anak, jika pada masa ini anak kurang mendapatkan perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosi, agama, moral, seni dan kemandirian.

Pemberian Pendidikan sejak dini yang baik pada anak akan memberi pengaruh pada proses perkembangan anak yang diartikan sebagai tahapan-tahapan perubahan yang progresif yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia. Orang tua juga harus memperlakukan anak secara hati-hati dan benar, agar anak memiliki karakter dan kepribadian yang tepat untuk perkembangannya lebih lanjut. Walgito (1989: 70) mengemukakan beberapa syarat sebelum individu mengadakan persepsi yang meliputi adanya objek (sasaran yang diamati), objek atau sasaran yang diamati akan menimbulkan stimulus atau rangsangan apabila mengenai alat indera atau reseptor, dan adanya indera yang cukup baik. Sudah banyak penelitian membuktikan, anak balita mempunyai potensi intelegensi yang tinggi namun kebanyakan orang tua dan guru belum memahami akan potensi besar yang dimiliki anak pada usia itu. Keterbatasan pengetahuan dan informasi yang dimiliki anak tidak berkembang. Pada kasus anak yang tidak lulus ujian nasional SLTA salah satu penyebabnya ada kemungkinan pada masa balita tidak memperoleh pendidikan usia dini secara optimal (Mulyasa, 2006: 3).

Anak sebagai subjek dalam dunia pendidikan memberikan kajian-kajian yang memuat aktivitas anak tersebut di lingkungan formal maupun non formal. Aktivitas anak menjadi bahan kajian dalam dunia pendidikan untuk membentuk suatu karakter atau pembentukan moral anak. Anak yang membutuhkan pendidikan secara formal melalui sekolah didapatkan pendidikan yang diberikan sekolah oleh guru. Dalam kesehariannya anak dituntut melaksanakan rutinitas untuk mendapatkan pendidikan di sekolah maupun di luar sekolah. Dalam hal ini orang tua harus berperan sebagai pengawal dan pengawas dalam rangka mengembangkan potensi anak melalui kehidupan nyata. Secara formal orangtua mempercayakan pendidikan anak kepada pihak sekolah. Setelah itu non formal anak berada di rumah dan waktu ini sekolah sudah lepas dari tanggung jawab dalam melaksanakan pendidikan anak.

Keberlangsungan anak dalam melaksanakan pendidikannya tidak lepas dari aktivitas jasmani anak dalam pelaksanaannya. Mengingat karakteristik anak-anak yaitu bermain maka sebagian besar dari aktivitas anak pastilah berhubungan erat dengan bermain. Pada jaman sekarang seiring dengan perkembangan teknologi orangtua juga harus mengawasi aktivitas anak tersebut. Terkait dengan proses aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak tersebut, (Febrida, 2014) tantangan yang dihadapi orangtua bertambah banyak, dimana anak-anak sekarang berkembang lebih awal dengan alat-alat teknologi seperti internet, ponsel, dan tablet. Jadi bayangkan bagaimana tantangan orangtua yang bekerja sambil mengurus anak-anaknya di saat yang

sama. Dari sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2006 diketahui bahwa 87% anak di negara maju memiliki komputer di rumah, 62% memiliki televisi digital, dan 82% memiliki konsol permainan elektronik. Sebuah penelitian juga menyatakan terjadinya penurunan waktu bermain sebanyak 25%, dan sebanyak 50% terjadi penurunan pada kegiatan di luar ruang. Melihat hasil survey menunjukan kegiatan di luar ruang sebanyak 50% maka orangtua harus memberikan pengawasan yang optimal dalam mengawal pendidikan anak tersebut. Selain itu kemajuan teknologi juga memberikan kemudahan dalam mengakses dunia luar (Anna, 2013).

Selain aktivitas bermain yang dilakukan di rumah anak juga melakukan aktivitas bermain bersama teman-teman dalam mengisi waktu luangnya. Mengingat anak dan bermain tidak dapat dipisahkan, pastilah dunia anak tidak jauh dari bermain. Konteks bermain ini bermacam-macam bentuknya. Aktivitas bermain yang dilakukan anak bisa berbentuk permainan antar teman dan bisa juga permainan individu. Di rumah selain anak bermain dengan kemajuan teknologi pasti anak juga tidak akan lepas dengan permainan dengan temannya. Peran orangtua sebagai pengawal permainan apa yang dipilih oleh anak harus jeli dalam melihat bentuk permainan yang dilakukan anak. Orangtua harus melihat segi keamanan anak dalam melakukan setiap permainan. Permainan setiap anak berbeda antara individu satu dengan yang lain. Kegemarannya dalam melakukan permainan juga pasti berbeda. Permainan yang dilakukan anak dapat berbentuk permainan kelompok, individu, maupun tradisional. Maka orang tua harus tahu aktivitas bermain

yang dilakukan anak untuk menunjang perkembangan anak itu sendiri.

Melihat masalah yang dituliskan di atas, maka orangtua harus memberikan peran sebagai pengawas dan pengawal dalam aktivitas jasmani anak di sekolah maupun diluar sekolah. Mengingat kehidupan sekarang bisa dibuat instan dan mudah. Dengan adanya kemudahan tersebut anak juga akan berkurang aktivitas jasmaninya. Karena anak akan merasa dipermudahkan dalam berbagai hal. Sesuai dengan hasil observasi dilapangan, peneliti menemukan kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Harapan peneliti dengan adanya kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi maka anak-anak akan lebih semangat dalam melaksanakan aktivitas jasmani di sekolah maupun di luar sekolah. Namun kenyataan dilapangan dengan adanya kemajuan teknologi memberikan perubahan yang dianggap kurang tepat untuk si anak. Kemajuan teknologi menjadikan anak menghabiskan waktunya didepan layar monitor, bermain dengan game, dan sebagian besar dihabiskan untuk belajar. Ditambah lagi karena sistem pendidikan di Indonesia yang menuntut tentang standar kelulusan maka anak akan terfokuskan pada belajar. Anak akan mengurangi aktivitas jasmaninya untuk melakukan tuntutan tersebut.

Aktivitas bermain anak dapat menimbulkan kurangnya waktu anak untuk dirumah. Mengingat di sekolah anak sudah merasakan tekanan materi pembelajaran, anak akan melampiaskan dengan bermain setelah berada dirumah. Dari sini pengawasan orang tua dibutuhkan untuk mendampingi perkembangan anak diluar rumah. Anak akan merasakan lupa waktu jika

sudah melakukan aktivitas bermain. Menurut observasi di lapangan, sebagian orang tua kurang peduli tentang aktivitas bermain anak di rumah. Orang tua lebih cenderung mengawasi anak tentang prestasi akademiknya dan sibuk dengan pekerjaan rumah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan data tentang aktivitas bermain anak di rumah untuk memberikan pengawasan dan pembelajaran anak tentang macam aktivitas bermain yang sesuai dengan usia anak tersebut. Mengingat macam aktivitas bermain di rumah beraneka ragam. Melalui penelitian ini peneliti ingin meneliti tentang survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Karena sebagian orangtua tidak mengetahui tentang aktivitas bermain anak di rumah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya aktivitas bermain anak secara fisik di rumah dapat menimbulkan kurangnya waktu anak di rumah.
2. Kurangnya kepedulian orang tua tentang aktivitas bermain anak dan lebih cenderung mengawasi tentang prestasi akademik.
3. Kemajuan teknologi memberikan perubahan yang dianggap kurang tepat, sehingga dibutuhkan aktivitas permainan anak yang tepat

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah survei aktivitas bermain

anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa besar survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta?”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara teoritis**

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah agar dapat memberikan bukti-bukti tentang aktivitas bermain anak di rumah.

##### **2. Secara praktis**

###### **a. Bagi orangtua**

Dapat memberikan bukti tentang peran orang tua dalam mengawal perkembangan anak di dunia pendidikan.

###### **b. Bagi anak**

Agar anak dapat memperhatikan tentang pentingnya aktivitas bermain sebagai penunjang keberlangsungannya pendidikan.



c. Bagi guru

Dapat memberikan bukti bahwa aktivitas bermain mampu memberikan peran secara langsung dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Diskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Survei**

##### **a. Pengertian Survei**

Survei biasanya digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan pengamatan dan pemeriksaan terhadap suatu subjek. Menurut Muhammad Ali dalam bukunya yang berjudul Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan, “Survei pada dasarnya merupakan pemeriksaan secara teliti tentang fakta atau fenomena perilaku dan sosial terhadap subyek dalam jumlah besar. (Muhammad Ali : 2010).

Menurut Kerngiler (1999) seperti yang dikutip oleh Riduwan (2006). “Survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Menurut Singarimbun dan Effendi (1989 : 3) yang dikutip oleh purwanto (2010 : 174), survei merupakan alternatif metode yang dilakukan atas seluruh unsur atau individu dalam populasi.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, survei merupakan salah satu jenis metode yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil terhadap fenomena yang berkenaan dengan berbagai aspek populasi tersebut untuk memperoleh informasi yang aktual.

## **b. Proses Survei**

Salah satu pandangan yang dianut secara luas yang menyatakan bahwa psikologi, sebagai telaah ilmiah, berhubungan dengan unsur dan proses yang merupakan perantara rangsangan. Menurut rumusan ini yang dikenal dengan teori stimulus-respon, survei merupakan bagian dari keseluruhan proses yang menghasilkan tanggapan setelah rangsangan diterapkan kepada seseorang. Subproses psikologis lainnya yang mungkin adalah pengenalan, perasaan, dan penalaran (Sobur, 2009).

Survei, pengenalan, penalaran, dan perasaan kadang-kadang disebut variabel psikologis yang muncul diantara rangsangan dan tanggapan, rumus stimulus-respon dikemukakan disini karena telah diterima secara luas oleh para ahli dan juga karena unsur-unsur dasarnya mudah dipahami untuk digunakan dalam penerapan-penerapan ilmu sosial (Hennessy dalam Sobur, 2009). Sudut pandang psikologi dikatakan bahwa tingkah laku seseorang merupakan fungsi dari cara seseorang memandang. Oleh karena itu, untuk mengubah tingkah laku seseorang, harus dimulai dari mengubah surveinya.

Dalam proses survei, terdapat komponen utama (Sobur, 2009) yaitu:

- 1) Seleksi, adalah proses penyaringan oleh indera terhadap rangsangan dari luar, intensitas dan jenisnya dapat banyak atau sedikit.
- 2) Interpretasi, yaitu proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang.
- 3) Interpretasi dan persepsi kemudian diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi.

Jadi proses survei adalah melakukan seleksi, interpretasi, dan pembulatan terhadap informasi yang sampai kepada individu. Menurut Walgito (2003) survei adalah adalah suatu proses yang di dahului oleh penginderaan. Penginderaan adalah suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima yaitu alat indera. Setelah itu, proses survei sesuatu yang di indera tersebut menjadi sesuatu yang berarti setelah diorganisasikan dan di interprestasikan (Davidoff dalam Walgito, 2003).

**c. Faktor yang Mempengaruhi Survei**

Menurut Thoha (2008) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan survei seseorang antara lain:

**1) Psikologi**

Survei seseorang mengenai segala sesuatu di alam dunia ini sangat dipengaruhi oleh keadaan psikologisnya.

**2) Famili**

Pengaruh yang paling besar terhadap anak-anak adalah keluarga. Keluarga (khususnya orang tua) yang telah mengembangkan suatu cara yang khusus di dalam memahami dan melihat kenyataan, kemudian diturunkan kepada anak-anaknya.

**3) Kebudayaan**

Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor yang kuat di dalam mempengaruhi sikap, nilai dan cara seseorang memandang dan memahami suatu

keadaan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya survei dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada diluar diri individu: wilayah fisik, lingkungan, budaya, nilai-nilai tempatan yang berlaku, serta kondisi-kondisi yang hadir saat individu menerima stimulus untuk disurveikan, selanjutnya survei juga dipengaruhi faktor-faktor dari dalam diri individu: kognisi, emosi, sikap, pengalaman, serta kesehatan, yang membentuk kecenderungan-kecenderungan subjektivitas individu dalam menginterpretasi stimulus.

#### **d. Aspek-aspek Survei**

Menurut Pareek (dalam Sobur, 2009) ada dua aspek yang menentukan seleksi rangsangan survei, yaitu:

- 1) Aspek Intern yang mempengaruhi seleksi survei, yaitu: kebutuhan psikologis, latar belakang, pengalaman, kepribadian, sikap dan kepercayaan umum, penerimaan diri
- 2) Aspek ekstern yang mempengaruhi seleksi survei, yaitu: intensitas, ukuran, kontras, keakraban, sesuatu yang baru.

Menurut Walgito (2003) mengatakan bahwa ada dua faktor-faktor yang mempengaruhi survei, yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu apa yang ada dalam individu akan mempengaruhi individu dalam mengadakan survei.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor stimulus itu sendiri dan faktor lingkungan dimana survei itu berlangsung.

Menurut Vincent (1997: 35) faktor yang mempengaruhi survei adalah:

### 1) Faktor Internal

Menurut Thoha (2003 : 154) Faktor internal adalah yang mempengaruhi survei, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:

- a) Fisiologis: Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda
- b) Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi survei terhadap suatu obyek.
- c) Minat. Survei terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai

minat.

- d) Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
- e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
- f) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi survei adalah:

- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu

obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi survei individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.

- b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.
- c) Keunikan dan kontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
- d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila sering diperhatikan dibandingkan yang hanya sekali dilihat.
- e) *Motion* atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam survei adalah aspek internal (hal-hal yang ada dalam diri orang yang mempengaruhi proses mempersepsi) dan aspek eksternal (hal-hal yang ada di luar diri individu yang mempengaruhi



persepsi seseorang).

## 2. Hakikat Aktivitas Jasmani

Kata aktivitas berasal dari kata *activity* yang artinya kegiatan. Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran (proses perolehan hasil pelajaran) secara aktif: mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan yang lainnya, dan sebagainya. Kegiatan/keaktifan jasmani/fisik sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedang kegiatan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan dan sebagainya (Ahmad Rohani, 2004: 6).

Menurut Diedrich (Ahmad Rohani, 2004: 9) terdapat beberapa kegiatan yang meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa, antara lain sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan lain dan

sebagainya.

- b. *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- c. *Listening activities*, mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- d. *Writing activities*, menulis cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin dan sebagainya.
- e. *Drawing activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- f. *Motor activities*, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. *Mental activities*, menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Di dalam belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, atau melakukan sesuatu kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, sehingga suatu pembelajaran akan lebih efektif jika dalam pembelajaran tersebut menyediakan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

### **3. Hakikat Aktivitas Bermain**

#### **a. Pengertian bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain merupakan hal yang penting bagi anak-anak sebagai media belajar. Tadkiroatun Musfiroh (2008: 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain sangat penting buat peserta

didik dimana usia sekolah dasar masih masuk kategori usia anak-anak. Para ahli sependapat peserta didik harus bermain agar dapat berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan yang didapatkan dilingkungan sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas maka disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh individu dengan sungguh-sungguh dan sukarela untuk mendapatkan rasa senang sebagai akibat dari aktivitas tersebut

#### **b. Teori bermain**

Teori bermain pada umumnya dibedakan menjadi dua, yaitu teori klasik dan teori modern. Terdapat perbedaan yang mendasara pada kedua teori tersebut. Masing-masing teori memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menjelaskan bermain dan penyebabnya. Johnson (Tedjasaputra, 2005: 6) membuat dua perbandingan tentang teori bermain yaitu teori bermain klasik dan teori bermain modern. Adapun perbandingan tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Teori Klasik Tentang Aktivitas Bermain

<b>Tokoh</b>	<b>Teori</b>	<b>Tujuan</b>
Schiller/Spencer	Surplus energy	Mengeluarkan energi berlebih
Lazarus	Rekreasi	Memulihkan energi
Hall	Rekapitulasi	Memunculkan insting nenek moyang
Gross	Praktis	Menyempurnakan insting

Sumber: Tedjasaputra (2005: 7)

#### **c. Jenis-Jenis Permainan**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan

di sekolah, khususnya sekolah dasar, terdiri dari beberapa macam aktivitas. Salah satu di antaranya adalah permainan. Terdapat jenis-jenis permainan anak yang dikelompokkan menjadi beberapa kategori terkait dengan cara melakukannya dan bahan/peralatan yang digunakan untuk bermain. Jenis-jenis permainan tersebut yaitu *quiet play*, *creative play*, *active play*, *cooperative play*, *dramatic play*, dan *manipulative play* (<http://www.nncc.org/Curriculum/better.play.html>).

#### 1) *Quiet Play*

*Quiet play* adalah aktivitas permainan yang tidak membutuhkan banyak energi atau ruang. Anak biasanya menikmati jenis permainan ini ketika lelah. Contohnya yaitu membaca buku, mendengarkan musik yang menenangkan, bermain *puzzle*, bermain boneka, dan mewarnai. Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak dengan menawarkan kesempatan, ruang dan waktu untuk belajar mengenai dunia dan mencerminkan pada penemuannya.

#### 2) *Creative Play*

*Creative play* adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas seperti akting, menggambar, melukis, mengecat, dan memahat. Kadang permainan ini adalah permainan imajiner, seperti ketika anak bermain dengan teman imajiner, yang berarti bahwa keterampilan kognitifnya meningkat saat anak menciptakan dunia untuk dirinya sendiri.

### 3) *Active Play*

*Active play* mencakup aktivitas yang membutuhkan gerak fisik dan membuat anak membakar energinya. Permainan ini akan meningkatkan perkembangan fisik anak karena anak mendapat kesempatan untuk menggunakan otot serta mengembangkan keterampilan motorik kasar, keterampilan motorik halus, koordinasi umum, dan keseimbangan. Permainan ini juga mengembangkan keterampilan sosial anak, misalnya bermain suatu permainan olahraga atau bermain dengan tim yang juga membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosionalnya.

### 4) *Cooperative Play*

*Cooperative play* selalu melibatkan lebih dari satu orang, sehingga anak harus menggunakan keterampilan sosial ketika bermain dengan bekerja sama. Jenis permainan ini juga membantu anak meningkatkan keterampilan kognitif dan sosialnya. Dalam mempelajari peraturan baru, anak harus berpikir mengenai harapan masyarakat umum dan menyesuaikannya dengan pandangannya. Anak juga harus belajar untuk menjaga perasaan atas kekalahan dan gembira atas kemenangan dalam tingkat yang layak, sehingga meningkatkan pengembangan keterampilan emosionalnya.

### 5) *Dramatic Play*

*Dramatic play* adalah jenis permainan di mana anak menggunakan imajinasinya untuk menjadi karakter yang berbeda

atau tinggal dalam dunia yang dibuatnya. *Dramatic play* adalah bentuk canggih permainan yang melibatkan keterampilan kognitif, sosial dan emosional yang mensyaratkan anak untuk bermain dengan orang lain, termasuk teman imajiner, dan bentuk-bentuk benda lain seperti boneka dan mainan. Permainan ini mungkin melibatkan orang lain atau dilakukan sendiri oleh anak.

#### 6) *Manipulative Play*

*Manipulative play* adalah permainan yang melibatkan penggunaan tangan, otot, dan mata. Jenis permainan ini membantu mengembangkan koordinasi dan berbagai macam keterampilan. Misalnya bermain dengan *puzzle*, mengecat, menggunting, bermain boneka, dan membangun balok.

Selanjutnya Belka (2000: 22) menjelaskan bahwa bentuk/jenis permainan dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis permainan yaitu: (1) permainan sentuh (*tag games*), (2) permainan target (*target games*), (3) permainan net dan dinding (*net and wall games*), (4) permainan serangan (*invasion games*), dan (5) permainan lapangan (*Fileding Games*).

##### 1) Permainan Sentuh (*Tag Games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategis yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah untuk bergerak, mengubah arah, dan mengecoh, yang bertujuan

agar dapat: (a) menyentuh lawan atau dapat menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya, (b) menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikannya. Beberapa contoh bentuk permainan sentuh adalah kucing-kucingan, hijau-hitam, katak-bangau, ular-ularan dan sebagainya.

## 2) Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat *close skill*. Contoh dari bentuk permainan target ini adalah bowling, golf, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target.

## 3) Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan gerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding. Pemain pada permainan ini harus mampu mengendalikan daerahnya. Bergerak di dalam daerahnya untuk menempatkan dirinya pada posisi yang strategis yang dapat menghalau kembali pukulan atau lemparan lawan. Contoh bentuk permainan ini adalah tenis, squash, badminton, bola voli dan tenis meja.

#### 4) Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Bentuk permainan ini bisa dianggap lebih kompleks. Pada permainan lebih kompleks ini, satu tim berusaha mengendalikan bola bergerak menuju sasaran (misalnya membuat gol), menyerang atau melewati lawan. Contoh bentuk permainan serangan ini adalah sepak bola, rugby, *American Football* dan sebagainya.

#### 5) Permainan Lapangan (*Filedng Games*)

Permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat semula. Beberapa contoh permainan lapangan adalah soft ball, base ball, kasti, ronders, dan bola bakar.

Selain dari pengertian di atas sering dikenal juga permainan tradisional, permainan modern. Permainan tradisional adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi



permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariska secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati (Atik Soepandi, dkk, 1986: 24). Contoh permainan tradisional adalah engklek, bakiak, bentengan, bekelan, gatheng, engrang, petak umpet, benthik, jamuran. Sedangkan permainan modern adalah kebalikan dari permainan tradisional, yaitu permainan menggunakan peralatan yang diciptakan secara canggih. Contoh permainan modern adalah sepak bola, kasti, bola voli, basket, bulu tangkis, futsal, tenis meja, tenis lapangan, sepatu roda.

Selain permainan modern dan tradisional dapat dibedakan secara pelaksanaannya. Permainan ini dibedakan sesuai dengan jumlah pelakunya, yaitu permainan individu dan permainan kelompok. Permainan individu adalah permainan yang dapat dilakukan dengan sendiri. Sedangkan permainan kelompok adalah permainan yang dilakukan dengan jumlah lebih dari satu.

#### **d. Manfaat Bermain**

Tadkiroatun Musfirah (2008: 6), menjelaskan bahwa bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan peserta didik, diantaranya adalah:

- 1) Bermain untuk perkembangan kognitif peserta didik, meliputi (a) bermain membantu peserta didik membangun konsep dan pengetahuan, (b) bermain membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, dan (c) bermain mendorong peserta didik untuk berpikir untuk berpikir kreatif.

- 2) Bermain untuk pengembangan kesadaran diri, meliputi (a) bermain mengembangkan kemampuan bantu-diri (self-help), (b) bermain memungkinkan peserta didik bereksperimen dengan aturan nonstereotif, (c) bermain memberikan pelajaran tentang keselamatan dan kesehatan diri, dan (d) bermain mengembangkan kemampuan peserta didik membuat keputusan mandiri.
- 3) Bermain untuk mengembangkan sosio-emosional, meliputi (a) bermain membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, (b) bermain meningkatkan kompetensi peserta didik, (c) bermain membantu peserta didik mengekspresikan diri dan mengurangi rasa takut, (d) bermain membantu peserta didik menguasai konflik dan trauma sosial, dan (e) bermain membantu peserta didik mengenali diri mereka.
- 4) Bermain untuk perkembangan motorik, meliputi (a) bermain membantu peserta didik mengontrol keterampilan motorik kasar peserta didik, dan (b) bermain membantu peserta didik menguasai keterampilan motorik halus.
- 5) Bermain untuk pengembangan bahasa/komunikasi, meliputi (a) bermain membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan (b) bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi peserta didik belajar bahasa kedua.

Permainan yang melibatkan aktivitas fisik akan bermanfaat bagi terbentuknya kebugaran jasmani anak. *Regular physical activity is associated with immediate and long-term health benefits such as easier weight control, lower blood pressure, improved cardiorespiratory function and enhanced psychological well-being. Active children are more likely to become active adults* (Heli Roy, 2010: 3). Aktivitas fisik yang teratur dikaitkan dengan manfaat kesehatan jangka pendek dan jangka panjang seperti kontrol berat badan lebih mudah, menurunkan tekanan darah, meningkatkan kardio-pernapasan fungsi dan ditingkatkan kesejahteraan psikologis. Anak aktif lebih cenderung menjadi orang dewasa yang aktif.

Semua permainan yang ada tidak semua mempunyai nilai yang mendukung proses tumbuh kembang anak, untuk itu guru penjas harus selektif untuk bisa melihat permainan seperti apa yang bermanfaat bagi anak. Djoko Pekik Irianto (Hamid Anwar, 2005: 48) menjelaskan bahwa ciri-ciri permainan yang bermanfaat bagi perkembangan anak antara lain: (1) *move*, artinya dalam permainan harus ada gerakan yang dilakukan secara kontinyu dan ritmis, seperti gerak berjalan, berlari, merangkak dan sebagainya. Gerak tersebut akan meningkatkan daya tahan jantung paru dan memperbaiki komposisi tubuh; (2) *lift*, artinya dalam permainan tersebut harus ada unsur gerak melawan beban. Gerakan tersebut akan melatih kekuatan dan daya tahan otot; dan (3) *stretch*, artinya dalam permainan tersebut harus mengandung unsur gerak merenggang persendian termasuk mengulur otot. Gerak tersebut akan melatih fleksibilitas persendian dan otot. Selain karakteristik tersebut di atas, perlu juga mempertimbangkan bahwa permainan tersebut haruslah mendatangkan kesenangan (*vareatif*), membangkitkan semangat bertanding (*kompetitif*), meningkatkan kemampuan kognisi (taktik/strategi), serta bermakna sosial (berkelompok) dan aman bagi anak.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, peneliti menyimpulkan manfaat bermain yang ingin dicapai dalam aktivitas permainan yang dikembangkan adalah anak memiliki keterampilan gerak yang memadai, sekaligus mengembangkan aspek kognitif, aspek fisik, dan

aspek afektif/sosial.

**e. Kegiatan dalam Bermain**

Menurut Tedjasaputra (2001: 55) adapun kegiatan bermain dibagi dalam dua jenis yaitu (a) bermain aktif dan (b) bermain pasif. Bermain aktif yaitu: kegiatan yang dilakukan seseorang dengan berbagai aktivitas gerak dalam bermain untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya. Selanjutnya bermain pasif di definisikan sebagai sebuah aktivitas bermain dengan tidak melibatkan gerak aktif dalam mencapai tujuan permainan dalam permainan ini anak biasanya hanya menonton TV, mendengar radio ataupun bermain games.

- 1) Bermain aktif dibagi dalam beberapa jenis yaitu: (a) bermain bebas dan spontan, (b) bermain konstruktif, (c) bermain khayal, (d) permainan mengumpulkan benda, (e) melakukan penjelajahan, (f) permainan dan olahraga (Tedjasaputra 2001: 56).

**a) Bermain bebas dan spontan**

Kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan. Maksudnya tidak ada aturan permainan yang harus dipatuhi oleh anak. Pada umumnya anak akan melakukan kegiatan bermain bebas dan spontan bila menemukan adanya sesuatu yang baru dan berbeda dari apa yang biasa dilihat.

b) Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Berbagai manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta.

c) Bermain khayal/bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang diinginkan atau dipilih. Apa yang dilakukan anak untuk tampil dalam tingkah laku yang nyata dapat di amati dan biasanya melibatkan bahasa.

d) Mengumpulkan benda

Kegiatan ini mulai dijumpai pada anak usia prasekolah yaitu sekitar usia 3 tahun. Pada awalnya anak-anak senang mengumpulkan benda yang dijumpai, bukan karena harganya yang mahal atau bentuknya yang bagus namun anak hanya senang melakukan kegiatan mengumpulkan saja.

e) Melakukan penjelajahan (eksplorasi)

Saat bayi anak melakukan penjelajahan yang kita kenal dengan bermain bebas dan spontan. Pada anak yang usianya lebih besar eksplorasi dilakukan secara terencana dan ada pengaturannya karena biasanya melibatkan sekelompok teman. Kegiatan eksplorasi biasanya dijumpai pada aktivitas berkemah,

pramuka, karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman baru bagi anak. Beberapa manfaat yang bisa diperoleh dalam permainan adalah menambah pengetahuan anak dan mendorong untuk mencari tahu hal-hal yang baru.

f) Permainan (games) dan olahraga (sport)

Permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Olahraga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan bisa berupa kontes fisik maupun mental. Umumnya untuk melakukan kegiatan olahraga. Dituntut keterampilan fisik ataupun aturan permainan yang lebih ketat.

2) Bermain pasif

Hiburan merupakan salah satu bermain pasif dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Sebagai contoh menonton film, anak tinggal duduk untuk menikmati film tersebut. Bermain pasif dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Dengan demikian adapun jenis permainan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bermain aktif, yaitu aktivitas bermain yang didominasi dengan berbagai macam aktifitas gerak yang bertujuan untuk mencapai kesenangan dan kepuasan dari

aktifitas bermain itu sendiri.

#### **4. Hakikat Permainan Tradisional**

Istilah tradisional berasal dari kata tradisi. Menurut kamus besar bahasa indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan dimasyarakat, atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasanya dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan-aturan yang satu dengan yang lainnya berkaitan menjadi satu sistem.

Tradisional mempunyai arti kata dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh kepada norma-norma dan adat kebiasaan secara turun temurun. Namun tradisional mempunyai arti pula menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakunya. Menurut Danandjaja dalam Achroni (2012 : 30), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lesan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah :

1) Permainan Boi-boian

Boi-boian adalah permainan tradisional yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak di seluruh wilayah Indonesia. Boi-boian adalah permainan tradisional yang belum diketahui dari mana asalnya, namun banyak yang mengira bahwa permainan ini berasal dari Jawa Tengah.

Disela-sela waktu saat anak-anak berkumpul, dengan memanfaatkan peralatan seadanya di alam sekitar, maka anak-anak mengumpulkan pecahan genteng ( Bhs Jawa : kereweng)

Cara bermain permainan boi-boian adalah :

- a. Seluruh pemain mengadakan undian, dengan “Hompih”, yang paling akhir jadi penjaga tumpukan kereweng.
- b. “Jadi” menyusun kereweng Pemain yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola



dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang gatian menjadi penjaga lempengannya.



Gambar 1. Permainan Boi-boian

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 2) Permainan Kelereng

Permainan Kelereng merupakan jenis permainan rakyat nan banyak digemari terutama oleh anak-anak. Kelereng atau gundu merupakan mainan kecil berbentuk bulat dan terbuat dari kaca. Ukuran kelereng bermacam-macam, tapi umumnya berdiameter  $\frac{1}{2}$  inci (1.25 cm). Kelereng seringkali dijadikan permainan anak, buat dikoleksi, atau dijadikan bahan nostalgia sebab warnanya nan sangat eksotik dan penuh dengan estetik.



Gambar 2. Permainan Kelereng

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

### 3) Permainan Kasti

Olahraga kasti termasuk olahraga tradisional yang juga banyak diminati anak-anak karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Permainan yang dilakukan 2 kelompok ini menggunakan bola tenis sebagai alat untuk menembak lawan dan tumpukan batu untuk disusun. Siapapun yang berhasil menumpuk batu tersebut dengan cepat tanpa terkena pukulan bola adalah kelompok yang memenangkan permainan. Pada awal permainan, ditentukan dahulu kelompok mana yang akan menjadi penjaga awal dan kelompok yang dikejar dengan suit. Kelompok yang menjadi penjaga harus segera menangkap bola secepatnya setelah tumpukan batu roboh oleh kelompok yang dikejar. Apabila bola berhasil menyentuh lawan, maka kelompok yang anggotanya tersentuh bola menjadi penjaga tumpukan batu



Gambar 3. Permainan Kasti

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Kasti>

#### 4) Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet biasanya dimulai dengan Hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” berperan sebagai pencari teman yang bersembunyi. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung. Biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-teman bergerak untuk bersembunyi. Setelah hitungan sepuluh, mulailah ia beraksi mencari teman-temannya tersebut. Jika ia menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya yang dia temukan tersebut. Yang seru adalah ketika ia mencari, ia biasanya harus meninggalkan tempatnya. Tempat tersebut jika disentuh oleh teman lainnya yang bersembunyi maka batallah semua teman-teman yang ditemukan, artinya ia harus menggulang lagi dimana teman-teman yang sudah ketemu dibebaskan dan akan bersembunyi lagi.

Lalu si kucing akan menghitung dan mencari lagi. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan.



Gambar 4. Permainan Petak Umpet

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 5) Permainan Engklek

Permainan engklek atau taplak gunung atau juga sudamanda merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek ini sangat baik untuk anak-anak karena anak akan belajar bersosialisasi dan juga baik untuk kesehatan karena permainan ini cukup banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas pada anak. Cara bermainnya pertama kita menggambar di atas tanah ataupun di jalan 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri. Lalu kita beri nomor pada masing-masing kotak. Kemudian yang di gambar setengah lingkaran itu diberi nomor sembilan dan dibagian setengah lingkaran diberi

nomor sepuluh.



Gambar 5. Permainan Engklek

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 6) Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yaitu: (1) tali berada pada batas lutut pemegang tali, (2) tali berada sebatas di pinggang (sewaktu melompat pemain tidak boleh mengenai tali karet sebab jika mengenainya, maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali, (3) posisi tali berada di dada



pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini pemain boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjat), (4) posisi tali sebatas telinga, (5) posisi tali sebatas kepala, (6) posisi tali satu jengkal dari kepala, (7) posisi tali dua jengkal dari kepala dan (8) posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali.



Gambar 6. Permainan Lompat Tali  
Sumber : <http://www.kaskus.us/showthread>

#### 7) Permainan Gatheng

Batu menjadi salah satu alat yang dominan dipakai oleh anak-anak masyarakat Jawa dalam permainan tradisional. Banyak dolanan anak yang menggunakan batu, termasuk permainan gatheng. Batu yang digunakan dalam permainan gatheng biasanya tidak terlalu besar, hanya sebesar buah tanjung atau sebesar kelereng ukuran standard kira-kira diameter 1 cm atau lebih sedikit. Batu dengan ukuran tersebut biasa disebut dengan kerikil. Kerikil banyak dijumpai

di alam sekitar atau di pekarangan.



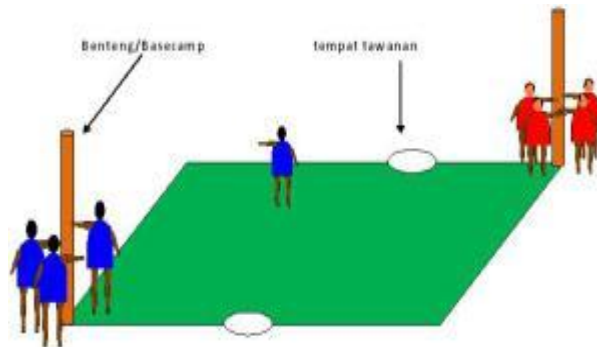
Gambar 7. Permainan Gatheng

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 8) Permainan Benteng

Permainan benteng ini biasa disebut dengan rerebonan di daerah Jawa Barat. Kalau di daerah jombang, permainan ini dinamakan benteng bentengan. Tujuan utama dari permainan ini adalah saling menyerang benteng. Masing-masing tim menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok. Mereka berusaha menawan anggota tim lawan agar dapat merebut benteng lawan. Permainan dimulai dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut. Tetapi anggota tim pertama dapat langsung menyerang dengan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan. Untuk menghindari disentuh, mereka dapat kembali ke benteng masing-masing. Siapa yang tersentuh akan ditawan di benteng lawan. Teman satu tim dapat berusaha menyelamatkan teman-teman yang tertawan

dengan mendatangi benteng lawan dan menyentuh teman-temannya, tetapi tentu saja tidak boleh tersentuh lawannya. Harus ada anggota tim yang menjaga bentengnya. Bila benteng lawan tidak ada yang menjaga, maka pemain dapat menyentuh benteng tersebut yang berarti tim tersebut menjadi pemenangnya.



Gambar 8. Permainan Bentengan

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Bentengan>

#### 9) Permainan Dakon

Congklak atau Dakon adalah permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Unikny game ini melatih jiwa dagang anak, dan ketajaman berpikir buat ngambil keuntungan. Pada umumnya papan Dakon terbuat dari kayu dan plastik dan sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji Dakon dan jika tidak ada, kadangkala juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Permainan Dakon atau dakon ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang.





Gambar 9. Permainan Dakon

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 10) Permainan Bakiak

Permainan bakiak merupakan permainan tradisional Indonesia yang dimainkan secara bersamaan dalam 1 kelompok atau regu. Bahannya dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan atau diampelas dan diberi beberapa selop di atasnya. Sepasang sandal dapat di pakai untuk 3 sampai dengan 5 orang anak. Permainan ini menguji ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama, kreatifitas, wawasan, kejujuran serta melatih kekompakan anak, karena anak-anak diajarkan untuk berjalan bersama dengan satu pasang sandal secara bersamaan. Kelompok atau regu yang mencapai garis *finish* paling pertama dengan kompak memenangkan permainan bakiak tersebut.



Gambar 10. Permainan Bakiak

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 11) Permainan Tarik Tambang

Tarik tambang merupakan permainan olahraga tradisional yang mempergunakan seutas tambang dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kekuatan untuk saling menarik antara regu yang satu dengan regu yang lain. Permainan olahraga tradisional tarik tambang dapat dilakukan di arena terbuka maupun tertutup. Area tarik tambang merupakan area petak persegi panjang yang mempunyai panjang lapangan kurang lebih antara 20 s.d 40 meter dan lebar lapangan kurang lebih antara 5 s.d 8 meter.



Gambar 11. Permainan Tarik Tambang

Sumber : <http://ortrad.blogspot.com/2012/08/tarik-tambang.html>

## 12) Permainan Gebuk Bantal

Lomba gebuk bantal tergolong permainan tradisional yang seru dan menarik. Peserta duduk di atas batang kayu yang ditaruh di atas kali atau sungai. Kemudian mereka saling mengebuk tubuh dengan bantal hingga salah satu pesaing jatuh.



Gambar 12. Permainan Gebuk Bantal

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 13) Permainan Gasing

Gasing / Gangsing / Panggal adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Cara memainkan gasing, tidaklah sulit. Yang penting, pemain gasing tidak boleh ragu-ragu saat melempar gasing ke tanah, yaitu : Gasing di pegang di tangan kiri, sedangkan tangan kanan memegang tali, lilitkan tali pada gasing, mulai dari bagian paksi sampai bagian badan gasing. lilit kuat sambil berputar.



Gambar 13. Permainan Gasing

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 14) Permainan Sumpitan

Sumpitan merupakan permainan tradisional Indonesia yang banyak dilakukan oleh masyarakat pedalaman Kalimantan dan pedalaman pulau-pulau lainnya. Pada awalnya sumpitan ini dipakai sebagai alat berburu, berbentuk laras panjang yang terbuat dari kayu yang telah dilubangi atau bambu dengan anak sumpit yang terbuat dari bambu. Cara bermain dengan menembakkan anak ke suatu sasaran yang telah ditentukan (target). Tujuan dari permainan sumpitan ini adalah mengisi waktu luang, bermain dan meningkatkan keterampilan. Sedangkan manfaatnya meningkatkan kebugaran dan meningkatkan keterampilan. Lapangan tempat bermain sumpitan bisa ditempat terbuka atau tertutup, sepanjang memiliki panjang yang cukup. Sesuai ketentuan jarak menyumpit. Jarak menyumpit putra adalah 15 meter, 25 meter dan terjauh 35 meter. Sedangkan untuk putri, 10 meter, 15 meter dan 25 meter. Sumpitan terbuat dari kayu atau bambu dengan panjang 150 – 175 cm.



Gambar 14. Permainan Sumpitan

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 15) Permainan Benthik

Permainan benthik yang biasa disebut juga patil lele, gatrik atau tak kadal sudah lama dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa. Kata benthik konon berasal dari kata **bentur** dan bunyi **thik**. Hal didasarkan dari alat yang digunakan yaitu dua potongan kayu yang berbentuk silinder dengan diameter 2-3 cm yaitu potongan (stik) panjang kira-kira 30 cm yang disebut benthong dan potongan (stik) pendek kira-kira 10 cm disebut janak. Potongan kayu yang biasa digunakan yaitu dari ranting pohon asam, petai china, jambu biji, mangga bahkan dari gabus. Benturan kedua kayu tersebut akan menghasilkan bunyi thik. Permainan ini dapat dilakukan berkelompok (beregu) ataupun secara perorangan. Satu kelompok terdiri dari 3 sampai 4 orang. Apabila kelompok yang satu bermain, maka kelompok lainnya berjaga. Setiap kelompok secara bergantian memainkan benthik hingga semua mendapat giliran. Apabila



dilakukan perorangan misalnya 3 orang, maka yang satu orang bermain dan 2 orang yang lain mendapatkan giliran jaga. Jika orang yang bermain kalah, maka digantikan yang lainnya secara bergantian. Kelompok atau orang yang mendapatkan nilai terbanyak dianggap sebagai pemenang. Permainan dimulai dengan membuat lubang memanjang sekitar 7-10 cm lebar 2-3 cm sebagai lubang yang digunakan sebagai tolakan untuk melemparkan stik pendek, selanjutnya dilakukan *hompipah* atau *sut* untuk menentukan siapa yang duluan bermain.



Permainan tradisional 'Benthik'

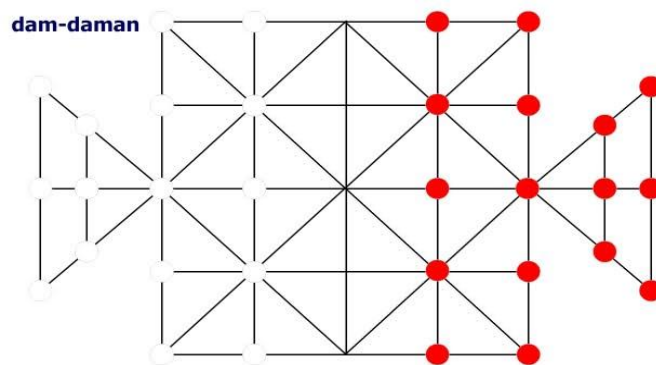
Gambar 15. Permainan Benthik

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 16) Permainan Dam-daman

Permainan ini hampir mirip dengan catur pada permainan modern, hanya pada permainan ini tidak ada Raja, patih, menteri, benteng, kuda, prajurit, semuanya sama. Tidak ada keistimewaan dalam cara melangkahnya, bisa ke kanan, kiri, diagonal (miring),

maju atau mundur, semua sama. Apalagi dalam hal bentuk, karena alat yang digunakan sebagai pion hanya batu kerikil, pecahan genteng, atau batu putih, yang beda hanya kubu satu dengan yang lain, misalnya satu kubu menggunakan pecahan genteng, maka yang lainnya menggunakan batu, atau batu putih. Jumlah yang dibutuhkan oleh setiap pemain adalah 18 biji. Alat yang digunakan untuk bermain tidak harus papan khusus dari kayu atau marmer. Syarat lokasi untuk bermain bersih, bisa menggunakan tempat berlantai tanah, tegel, keramik, atau lainnya, asalkan rata dan nyaman kemudian digambar dengan menggunakan pecahan batu bata, genteng, atau kapur tulis. Dalam satu petak dibagi untuk dua orang pemain.



Gambar 16. Permainan Dam-daman

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 17) Permainan Jamuran

Jamuran ini adalah permainan tradisional di Yoyakarta, Jawa Tengah dan sekitarnya yang dulu kerap dimainkan anak-anak. Sebelum permainan ini dimulai biasanya diawali dengan hompimpah

untuk menentukan siapa menang siapa kalah. kalah atau menang, anak-anak tetap riang. anak-anak yang menang, bergandengan membentuk lingkaran sembari melantunkan syair jamuran sementara satu anak yang berdiri di tengah lingkaran yang menandakan bahwa anak itu yang kalah.

*Jamuran... jamuran...ya ge ge thok*

*jamur apa ya ge ge thok*

*Jamur payung, ngrembuyung kaya lembayung*

*sira badhe jamur apa?*



Gambar 17. Permainan Jamuran

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 18) Permainan Gobak Sodor

Hadang/ Gobak Sodor termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga dimainkan di negara lain. di Indonesia sendiri Gobak Sodor atau Hadang memiliki nama tersendiri di setiap daerah di Indonesia, akan tetapi tetap pada aturan dan cara bermain yang sama. Permainan Hadang/Gobak Sodor memiliki arti sendiri pada setiap



pemainnya, biasanya permainan ini dimainkan pada saat jam istirahat sekolah, pada sore hari di lingkungan tinggal masyarakat dan tentu saja permainan yang gemar dimainkan oleh anak-anak ini bisa juga untuk melatih berbagai kecakapan keterampilan pada diri anak terutama untuk fisik tubuh anak. Misalnya : Kelincahan, Kecepatan, dan gerak reflek pada anak, tentu saja kekompakan tidak luput pada permainan ini.



Gambar 18. Permainan Gobak Sodor  
Sumber : <http://permainanhadanggobaksodor.html>

#### 19) Permainan Kejar-kejaran

Walaupun jenis permainan ini banyak di temukan di berbagai daerah di Indonesia dengan berbagai perbedaan masing-masing daerah namun inti permainan ini tetaplah sama yaitu kejar-kejaran, yang menang berlari agar tidak tertangkap oleh pengejar yang kalah dalam hompipa dengan berbagai cara. Cara bermain: Cara permainan ini sangat mudah dimengerti, setelah hompipa atau “balasiak” didapatkan seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya

segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar, karena yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya. Dalam permainan ini orang yang dikejar berhak untuk jadi patung/ “patuang” dalam bahasa Minang, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkap dia, sehingga yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar dan ditangkap.



Gambar 19. Permainan Kejar-kejaran

Sumber : <http://alvyanto.blogspot.compermainan-tradisional.html>

## 20) Permainan Sondah Mandah

Sondah mandah atau juga disebut ingkling, adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan Sondah mandah biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan ini

biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Cara bermainnya adalah Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal gacuk yang biasanya berupa sebetuk pecahan genting, yang juga disebut kreweng, yang dalam permainan, kreweng ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak / ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan "sawah" mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan kedua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan.



Gambar 20. Permainan Sondah Mandah  
Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/sondahmandah>

## 21) Permainan Adu Gambar

Permainan Umbul atau adu gambar adalah permainan peninggalan leluhur kita yang ada hamper di seluruh nusantara , hanya sebutanya yang berbeda-beda, taapi intinya sama. permainan ini sangat populer dimainkan oleh anak-anak terutama didesa-desa namun sekarang hampir hilang. Karena tidak diterbitkan sehingga tidak di ketahui siapa penemunya untuk itu kami akan melestarikan permainan ini agar tetap hidup , disamping untuk memenuhi mata kuliah permainan tradisional.



Gambar 21. Permainan Adu Gambar

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 22) Permainan Kapiten

Lagu dalam permainan kapiten adalah “aku seorang kapiten mempunyai pedang panjang kalau berjalan prok prok prok aku seorang kapiten”. Perhatikan di bait pertama dia cerita tentang pedangnya, tapi dibaik kedua dia cerita tentang sepatunya.



Gambar 22. Permainan Kapiten

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

### 23) Permainan Layang-layang

Layang-layang, layangan, atau wau (di sebagian wilayah Semenanjung Malaya) merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali ataubenang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif. Permainan tradisional layang layang dibuat dengan kerangka berbentuk macam-macam sesuai keinginan si pembuat. Permainan tradisional layang layang biasanya dilakukan oleh anak laki-laki



Gambar 23. Permainan Layang-layang

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 24) Permainan Lari Balok

Lari Balok adalah salah satu permainan tradisional. Bentuk permainan berupa adu kecepatan menempuh suatu jarak tertentu diatas empat buah balok kecil yang menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok yang dibelakangnya ke depan sebagai tempat berpijak dan terus begitu selanjutnya sampai garis finish. Tak hanya kelincahan, dalam permainan lari balok ini pemain harus andal menjaga keseimbangan, konsentrasi, kecepatan dan kooordinasi gerak tubuh yang baik agar larinya berjalan dengan seimbang dan cepat. Lari balok dapat dimainkan secara beregu atau perorangan, dan dimainkan di atas lapangan berukuran panjang minimum 15 m, lebar 7,5 m dibagi lima garis lintasan masing-masing 1,5 m. Balok yang digunakan dalam permainan tradisional ini, terbuat dari bahan kayu dengan ukuran panjang 23 cm, lebar 9 cm, tebal 4 cm, berat balok sekitar 50 gram-100 gram.



Gambar 24. Permainan Lari Balok

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 25) Permainan Cuthik Sodo

Chutik sodo adalah permainan tradisional Indonesia dari Jawa Tengah dan mungkin permainan ini dapat dijumpai di daerah lain hanya namanya yang mungkin berbeda. Permainan ini sangat sederhana sekali dan dimana-mana bisa dilakukan karena tidak perlu tempat yang luas. Dalam permainan chutiek sodo pesertanya minimal 2 anak secara berpasangan atau lebih.



Gambar 25. Permainan Cuthik Sodo

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 26) Permainan Udan Barat

Permainan Udan Barat berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan ini sangat cocok dimainkan pada waktu luang sehingga anak-anak merasa gembira bermain bersama-sama dengan teman-temannya. Cara bermainnya : Permainan ini dimainkan oleh 2 regu, sebelum permainan di mulai bisa dilakukan menyanyi bersama-sama, untuk memupuk rasa persahabatan, untuk mencari regu/kelompok siswa diajak duduk melingkar dengan ke dua kaki



selunjur dan menyanyikan lagu dolanan “sluku-sluku Bathok” sambil mengelus-elus ke dua kakinya.



Gambar 26. Permainan Udan Barat

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

#### 27) Permainan Candak Ndhodhok

Candak Ndhodhok atau sering disebut dalam bahasa Indonesia yaitu Petak Jongkok atau Tap Jongkok adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang tidak membutuhkan banyak peralatan untuk memulainya. Bahkan permainan ini bisa dimulai di mana saja tanpa persiapan apapun. Biasanya permainan dimulai dengan semua pemain lari berpencar menjauhi si penjaga. Si penjaga harus mengejar pemain lainnya sampai berhasil menepuk (di mana saja) salah satu pemain. Bila si penjaga berhasil melakukan itu, posisi akan otomatis berubah. Orang yang ditepuk akan berjaga, sedangkan orang yang berjaga akan menjadi target penjaga. Para target bisa meloloskan diri dengan cara berjongkok, hal inilah yang menyebabkan permainan ini



diberi nama “Candak Ndodok”. Pemain yang jongkok dianggap tidak aktif dan tidak bisa mengaktifkan diri sendiri. Satu-satunya cara untuk kembali berlari adalah pemain ditepuk oleh pemain lain yang masih berdiri dan tidak menjadi penjaga. Bila pemain yang berdiri hanya tersisa satu orang, maka pemain tersebut tidak bisa berjongkok untuk menghindari kejaran penjaga.



Gambar 27. Permainan Candak Ndhodhok  
Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 28) Permainan Lari Karung

Lari karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia. Sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir. Cara bermain yaitu Anak masuk dan berdiri di dalam karung sembari tangannya menggenggam kedua ujung karung agar tidak turun. Semua anak berdiri di garis start. Pada hitungan ketiga, anak-anak berlomba mencapai garis finish dengan cara melompat dengan karungnya. Yang mencapai garis *finish* lebih dulu adalah pemenang.



Gambar 28. Permainan Lari Karung  
Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/larikarung>

#### 29) Permainan Cublak-cublak Suweng

Dalam permainan Cublak-cublak Suweng ada 3 peran yang dimainkan oleh anak-anak yakni seorang pemimpin atau pengatur permainan, seorang anak yang jadi “Pak Empong” dan sisanya menjadi teman bermain. Pak Empong adalah anak yang nantinya akan tengkurap dan menjadikan punggungnya arena bermain bagi tangan-tangan temannya. Pak Empong biasanya ditentukan lewat undian permainan tangan atau pingsut. Permainan dimulai saat semua peran sudah terpilih. Sang pemimpin akan mengambil sebuah kerikil atau benda lain sebagai simbol untuk “suweng”. Selanjutnya ketika lagu Cublak-cublak Suweng dinyanyikan, ia pun akan mengedarkan kerikil itu ke tangan-tangan temannya di atas punggung Pak Empong. Cara mengedarkannya pun tidak sembarangan. Kerikil atau suweng diedarkan dengan agak menekan telapak tangan. Cara seperti inilah bisa membantu Pak Empong membaca peredaran suweng di atas

punggungnya. Biasanya lagu dinyanyikan lebih dari satu kali hingga suweng beredar beberapa putaran. Setelah dirasa cukup dan lagu selesai dinyanyikan, suweng akan berhenti diedarkan. Saat itu semua tangan harus menutup seolah-olah semuanya menggenggam suweng.



Gambar 29. Permainan Cublak-cublak Suweng  
Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

### 30) Permainan Blarak Sempal

Blarak Sempal berarti pelepah daun kelapa yang lepas dari batangnya dan jatuh ke tanah. Kiranya bisa dimaklumi, karena dalam permainan ini, ada sebagian anak yang bergelantungan di antara pemain yang berdiri, dan anak yang bergelantungan itu akhirnya berjatuhan. Proses seperti itu diibaratkan seperti blarak yang sempal. Di daerah lain, juga kadang disebut dengan permainan trim-triman. Trim-triman adalah semacam permainan komedi putar yang sering dijumpai di pasar malam, ketika ada perayaan tertentu, seperti Sekaten atau Cembengan (awal giling tebu). Memang, anak-anak yang

bermain sliring gendhing ini nantinya dalam permainan melakukan gerakan-gerakan berputar.



Gambar 30. Permainan Blarak Sempal  
Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

### 31) Permainan Egrang

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun.



Gambar 31. Permainan Egrang

Sumber : <http://permainantradisionalindonesia.blogspot.com>

## 5. Hakikat Permainan Modern

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka, kata modern diartikan sebagai terbaru atau mutakhir. Beberapa tokoh juga banyak yang menyampaikan definisi tentang kata modern R. Soekmono dalam (<http://www.lwpank.com/2012/07/pengertian-modernmenurut-beberapa-ahli.html>) mengemukakan bahwa modern berarti jaman yang coraknya ditentukan oleh pengaruh-pengaruh Eropa Barat. Lain lagi dengan apa yang dikemukakan oleh Ahmad Baso bahwa modern adalah suatu fenomena sementara yang akhirnya akan membawa pada musnahnya perbedaan dasar antara ruang penyakit dan ruang publik, yaitu tenggelamnya keduanya.

Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern akibat munculnya pengaruh budaya dari luar yang kemudian

diadopsi oleh sebagian anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru. Permainan modern tidak hanya dimainkan di wilayah kota tapi juga sudah mulai menjangkau kawasan-kawasan pedesaan. Berikut macam-macam permainan modern yang dimaksud dalam penelitian ini adalah :

#### 1) Permainan Sepak Bola

Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan.



Gambar 32. Permainan Sepak Bola

Sumber : <http://materipenjasorkes.blogspot.com>

#### 2) Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang berjumlah 6 orang tiap tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net. Permainan bola voli merupakan cabang olahraga

yang sangat digemari para ahli saat ini bahwa permainan bola voli tersebut sebagai olahraga yang menempati urutan kedua yang paling digemari di dunia setelah sepak bola.



Gambar 33. Permainan Bola Voli

Sumber : <http://www.volimaniak.com/2014/10/pengertian-bola-voli.html>

### 3) Permainan Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti voli dan sepak bola. Tujuan permainan bola basket adalah memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukan bola. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan teknik gerakan dengan baik. Gerakan yang baik menimbulkan



efisiensi kerja dan berkat pembelajaran yang teratur mendapatkan efektivitas yang baik pula.



Gambar 34. Permainan Bola Basket  
Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/bolabasket>

#### 4) Permainan Tennis Lapangan

Tenis adalah olahraga yang biasanya dimainkan antara dua pemain atau antara dua pasangan masing-masing dua pemain. Setiap pemain menggunakan raket untuk memukul bola karet. Tennis juga merupakan satu cabang olahraga olimpiade dan dimainkan pada semua tingkat masyarakat di segala usia.



Gambar 35. Permainan Tennis Lapangan  
Sumber : <http://www.gobaltimes.cn>



#### 5) Permainan Tenis Meja

Tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari celluloid dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet (Dipdiknas, 2003 : 3). Permainan ini menggunakan raket yang terbuat dari papan kayu yang dilapisi karet yang biasa disebut bat, sebuah bola pingpong dan lapangan permainan berbentuk meja.



Gambar 36. Permainan Tenis Meja  
Sumber : <http://www.globaltimes.cn>

#### 6) Permainan Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Futsal turut juga dikenali dengan berbagai nama lain. Istilah "futsal"

berasal dari kata Spanyol atau Portugis, *futbol* dan *sala*. Tujuan dalam permainan ini adalah memasukkan bola ke gawang lawan yang dilakukan dengan cara memanipulasi bola dengan kaki.



Gambar 37. Permainan Futsal  
Sumber : <http://I.Bp.blogspot.com>

#### 7) Permainan Sepak Takraw

Sepak takraw berasal dari dua kata yaitu sepak dan takraw. “Sepak” berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki di depan atau ke sisi (Depdikbud, 1995). Sedangkan “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan (Depdikbud, 1992). Jadi sepak takraw adalah sepak raga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan sepak takraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam atau bagian luar kaki yang terdiri dari tiga orang pemain (Sanafiah, 1992).



Gambar 38. Permainan Sepak Takraw  
Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/sepaktakraw>

#### 8) Permainan Bulu Tangkis

Bulutangkis adalah suatu permainan yang menggunakan sebuah raket atau shuttlecock yang dipukul melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk siapa saja pertandingan bentuk tunggal atau bentuk ganda dan dengan ganda campuran. Permainan dimulai dengan cara menyajikan bola atau service, yang memukul bola dari petak service kanan ke petak service kanan lawan, sehingga jalan bola menyilang.



Gambar 39. Permainan Bulu Tangkis  
Sumber : [www.bulutangkis.com](http://www.bulutangkis.com)

#### 9) Permainan Catur

Catur adalah permainan pikiran yang dimainkan oleh dua orang. Pecatur adalah orang yang memainkan catur, baik dalam pertandingan satu lawan satu maupun satu melawan banyak orang (dalam keadaan informal). Sebelum bertanding, pecatur memilih biji catur yang akan ia mainkan. Terdapat dua warna yang membedakan bidakatau biji catur, yaitu hitam dan putih. Pemegang buah putih memulai langkah pertama, yang selanjutnya diikuti oleh pemegang buah hitam secara bergantian sampai permainan selesai.



Gambar 40. Permainan Catur  
Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/catur>

#### 6. Hakikat Survei Orangtua Terhadap Aktivitas bermain

Kecenderungan-kecenderungan nilai dalam diri individu juga menjadi alasan bagaimana individu memandang atau mempersepsikan sesuatu, termasuk orangtua dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan bagi anak-anaknya. Harapan, cita-cita, keinginan, apapun yang terkait masa depan si anak menjadi menjadi satu hal yang menentukan bagaimana orangtua memberikan pendidikan bagi anaknya.

Survei orangtua terhadap aktivitas bermain anak di rumah adalah penafsiran orangtua tentang aktivitas bermain anak di luar sekolah, yang dipahami lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman: apakah aktivitas jasmani anak berguna dalam perkembangan fisik anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan aspek sosial anak, mengembangkan aspek emosi anak, mengembangkan aspek intelektual anak, mengasah ketajaman indera. Dari uraian tersebut, dapat dikatakan apabila aktivitas bermain anak dipersepsi oleh orangtua sebagai hal yang bermanfaat bagi anak, maka orangtua akan membangun persepsi yang baik terhadap aktivitas bermain anak.

## **7. Hakikat Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Pendidikan secara umum merupakan kebutuhan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan sebuah tuntunan didalam kehidupan yang dapat membantu tumbuhnya anak-anak dan mengarahkan membawa (menuntun) kekuatan kodrat yang ada pada anak, agar menjadi manusia (pribadi) dan anggota masyarakat yang memiliki kepribadian moral dan watak yang baik atau tingkah laku yang akhlakul karimah sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Pendidikan Jasmani merupakan wadah yang mampu berperan mendidik siswa untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan masukan yang nyata terhadap corak kehidupan sehari-hari. Secara garis besar Pendidikan Jasmani di Indonesia bertujuan mengembangkan aspek kebugaran Jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis,

keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengetahuan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Meskipun penjas menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPA dan IPS dan lain-lain. Menurut Sukintaka (2000: 2) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan

mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Menurut Wawan S. Suherman (2004: 23) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi.

Menurut uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka sistem pendidikan nasional.

## **8. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Menurut H. Syamsu Yusuf (2004: 24-25) masa usia sekolah dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira usia 6 atau 7 tahun sampai usia 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain:
  - 1) adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaniahnya sehat banyak prestasi yang diperoleh).

- 2) sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - 3) adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut namanya sendiri).
  - 4) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
  - 5) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggap tidak penting.
  - 6) pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira usia 9 atau 10 sampai 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada usia ini adalah:
- 1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - 2) amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
  - 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai menonjolnya faktor-faktor (bakat khusus).
  - 4) sampai kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - 5) pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - 6) anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Selanjutnya menurut H. Syamsu Yusuf (2004: 180-184)

karakteristik pada anak usia sekolah dasar terbagi menjadi tujuh fase, yaitu: perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Dari ke tujuh fase



tersebut dapat disimpulkan bahwa masa anak usia sekolah dasar ini adalah masa-masa yang sangat penting karena pada masa ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah pemikiran kongkrit dan rasional (dapat diterima akal), sehingga segala bentuk perkembangan, baik perkembangan dalam bentuk fisik, mental, dan sosial terjadi pada masa usia sekolah dasar ini dan akan menjadi masa persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan dimasa dewasa nanti.

Pada masa sekolah dasar anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang sangat penting (esensial) bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan dimasa dewasa. Masa ini juga disebut masa suka berkelompok kerana bagi anak usia ini peran kelompok sebaya sangat berarti baginya, dan sangat mendambakan penerimaan oleh kelompoknya, baik dalam penampilan maupun dalam ungkapan diri (bahasa) dan cenderung meniru kelompok sebaya.

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur enam atau tujuh tahun biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Zulkifli (2002: 52) menyatakan bahwa setelah mencapai usia enam atau tujuh tahun, perkembangan jasmani dan rohani mulai sempurna. Anak keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Mereka mengenal lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya semakin berkembang. Ia

ingin mengetahui segala sesuatu disekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman baru itu akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berfikirnya. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik dari pada masa sebelumnya atau sesudahnya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fitri Aprilyani Husain (2013). “Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Brangsong Kabupate Kendal”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Brangsong Kendal. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang akurat tentang permainan tradisional, sedangkan angket digunakan sebagai alat pengumpul data tentang permainan tradisional yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar Brangsong Kendal yaitu masuk pada kategori baik yaitu sebesar 73,13%. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan sampel yang digunakan lebih luas lagi.

2. Gina Novianti Putri (2012). “Persepsi Orang Tua Terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman orang tua mengenai konsep bermain anak usia dini, peran orang tua dalam aktivitas bermain anak, serta tantangan yang dialami orang tua dalam aktivitas bermain anak. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi dengan menggunakan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data serta *Grounded Theory* sebagai teknik analisis data. Subjek dalam penelitian ini berjumlah dua orang ibu yang memiliki anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan mengenai pemahaman orang tua terhadap konsep bermain anak usia dini sudah cukup baik dimana orang tua sudah mengetahui mengenai urgensi bermain, faktor bermain, dan jenis bermain. Orang tua sudah berperan aktif dalam aktivitas bermain anak dimana orang tua berperan sebagai manager, fasilitator, teman bermain, serta observer. Tantangan yang dialami dalam aktivitas bermain anak adalah sebagai orang tua bekerja dan perkembangan teknologi. Adapun rekomendasi dalam penelitian ini adalah orang tua diharapkan dapat lebih meningkatkan perannya dalam aktivitas bermain anak serta lebih bijaksana dalam menyikapi perkembangan teknologi. Serta pihak sekolah diharapkan dapat lebih mengembangkan pendekatan bermain sebagai kegiatan pembelajaran utama.

### C. Kerangka Berpikir

Konsep dasar Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah mampu memberikan kesempatan bergerak yang seluas-luasnya kepada siswa. Usia sekolah merupakan usia dimana siswa sangat membutuhkan berbagai nuansa gerakan yang sangat beragam. Rangsangan-rangsangan selama proses pembelajaran berlangsung merupakan media yang sangat baik untuk menyalurkan dan mempersiapkan segala sesuatu yang ada agar lebih semakin ditingkatkan secara optimal. Program Pendidikan Jasmani seharusnya memberi kebebasan memilih bagi siswa dalam melakukan tugas gerakanya. Kegiatan-kegiatan dalam Pendidikan Jasmani semestinya dilaksanakan dengan bervariasi agar dapat memberikan keluasaan kepada anak bergerak sesuai minatnya dan dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada anak.

Program Pendidikan Jasmani di sekolah diarahkan pada upaya pengembangan pribadi anak yang menyeluruh ( *multilateral developmen*). Sungguh tidak bijaksana jika program Pendidikan Jasmani dipersempit pada beberapa cabang olahraga tertentu. Karena pembatasan aktivitas gerak anak akan merugikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, sebab anak akan kurang memiliki kekayaan dan keluwesan gerak yang komplek lebih lanjut. Gerakan melengkapi seseorang dengan kemampuan untuk berinteraksi dan belajar dari lingkunganya. Kemampuan gerak seseorang yang khas merupakan hasil interaksi yang komplek dari pengaruh keturunan dan lingkungan.

Ketrampilan gerak fisik yang diperoleh melalui pendidikan jasmani bukan saja berguna untuk menguasai cabang olahraga tertentu atau menjadi atlet berprestasi, tetapi berguna juga dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian kesempatan pada anak untuk bergerak dan bermain akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Setiap aktivitas anak mampu memberikan perkembangan secara fisik maupun rohani anak. Maka orangtua harus mengawasi setiap perkembangan anak tersebut dengan mengawasi aktivitas jasmani anak di sekolah maupun di luar sekolah dalam rangka pembentukan fisik dan karakter anak.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu menggambarkan variabel tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Metode dalam penelitian ini menggunakan survei dengan pengisian angket penelitian. Penelitian ini menggunakan satu variabel, yaitu survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **B. Definisi Operasional Variabel**

Variabel penelitian ini adalah aktivitas secara fisik bermain anak dirumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo. Untuk menghindari salah pengertian terlebih dahulu perlu batasan operasional dari variabel penelitian tersebut yaitu aktivitas secara fisik bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi yang digunakan penelitian ini adalah orangtua anak kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo sebanyak 52 orangtua putra 36 putri 16.

##### **2. Sampel Penelitian**

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total*

*sampling* yang artinya seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian sampel yang digunakan penelitian ini berjumlah 52 orangtua, siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo.

#### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyusun instrument adalah sebagai berikut:

###### **a. Mendefinisikan konstrak**

Mendefinisikan konstrak yaitu suatu tahapan yang bertujuan untuk memberikan batasan arti dari konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Berdasarkan kajian teori, dapat ditarik kesimpulan bahwa konstrak dalam penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI SD N Trukan Temon Kulon Progo mengenai aktivitas bermain anak di rumah.

###### **b. Menyidik Faktor**

Selanjutnya adalah menyidik faktor konsrtak dari variabel di atas dapat dijabarkan menjadi faktor yang dapat diukur. Faktor tersebut meliputi: faktor individu yang terdiri dari perhatian, kebutuhan, pengamalan, dan faktor kelompok yang terdiri dari intensitas.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor, dan kemudian disusun butir-butir pernyataan yang dapat memberikan gambaran tentang faktor-faktor tersebut. Dalam mengembangkan instrumen ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjabarkan variabel kedalam subvariabel dan indikator-indikator.
- 2) Menyusun tabel persiapan instrumen, yaitu dengan menyusun kisi-kisi angket.
- 3) Menulis butir-butir pernyataan.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item Tes
Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua	Permainan Modern	1. Sepak Bola	1
		2. Bola Voli	2
		3. Bola Basket	3
		4. Tenis Lapangan	4
		5. Tenis Meja	5
		6. Futsal	6
		7. Sepak Takraw	7
		8. Bulu Tangkis	8
		9. Catur	9
	Permainan Tradisional	1. Boi-boinan	10
		2. Kelereng	11
		3. Kasti	12
		4. Petak Umpet	13
		5. Engklek	14
		6. Lompat Tali	15
		7. Gatheng	16
		8. Betengan	17
		9. Dakon	18
		10. Bakiak	19
		11. Tarik Tambang	20
		12. Gebug Bantal	21
		13. Gasing	22
		14. Sumpitan	23



	15. Bantik	24
	16. Dam-daman	25
	17. Jamuran	26
	18. Gobag Sodor	27
	19. Kejar-kejaran	28
	20. Sondah Mandah	29
	21. Adu Gambar	30
	22. Kapiten	31
	23. Layang-layang	32
	24. Lari Balok	33
	25. Cuthik Sodo	34
	26. Udan Barat	35
	27. Candhak Ndhodhok	36
	28. Lari Karung	37
	29. Cublak-cublak suweng	38
	30. Blarak Sempal	39
	31. Egrang	40

#### d. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Pengisian angket dilakukan dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang disediakan
- 2) Pilihan pengisian terdapat 3 pilihan, yaitu : sering dilakukan, kadang-kadang dilakukan, tidak pernah dilakukan
- 3) Jika terdapat jawaban yang salah dan ingin mengganti jawaban pada kolom lain silahkan beri tanda “X” pada jawaban yang salah

#### 2. Validasi Instrumen

Instrumen ini divalidasikan ke ahli permainan tradisional dan modern.

#### 3. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa jawaban pernyataan yang diperoleh dari sampel penelitian. Langkah-langkah dalam pengumpulan data yaitu :

- 1) Menyampaikan angket kepada responden
- 2) Mengumpulkan angket yang sudah diisi oleh responde
- 3) Pembulatan tabulasi data
- 4) Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara meneliti datang langsung ke responden. Data-data yang diperoleh dari hasil angket kemudian dikelompokkan sesuai dengan macam-macam permainan yang sudah diisi oleh responden

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentase. Pemberian skor jawaban diatas kemudian dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu: baik, cukup, dan kurang. Menurut A. Wawan dan Dewi. A untuk menentukan kriteria skor menggunakan kriteria PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kelas interval / jarak rentang} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Kelas interval}}$$

Untuk mengelompokkan berdasarkan kategori :

1. 4 - 21 = kurang
2. 22 – 39 = cukup
3. 40 – 57 = baik

Untuk mengitung persentase responden yang masuk pada kategori tertentu disetiap aspek adalah sebagai berikut :

1. Hasil Persentase 76 % - 100 % = baik
2. Hasil Persentase 56 % - 75 % = cukup
3. Hasil Persentase < 56 % = kurang

Untuk pemberian skor macam aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua adalah sebagai berikut :

1. Tidak Pernah = 0
2. Kadang-kadang = 1
3. Sering = 2

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Trukan Temon Kulon Progo. Subjek Penelitian ini adalah orangtua/wali siswa SD N Trukan Temon Kulon Progo yang berjumlah 52 orangtua.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.**

Untuk mengetahui survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Di ukur dengan angket yang berjumlah 40 butir macam permainan dengan skor 0-2. Setelah data diperoleh, diskor, dan dianalisis diperoleh nilai minimum = 4, nilai maksimum = 54.

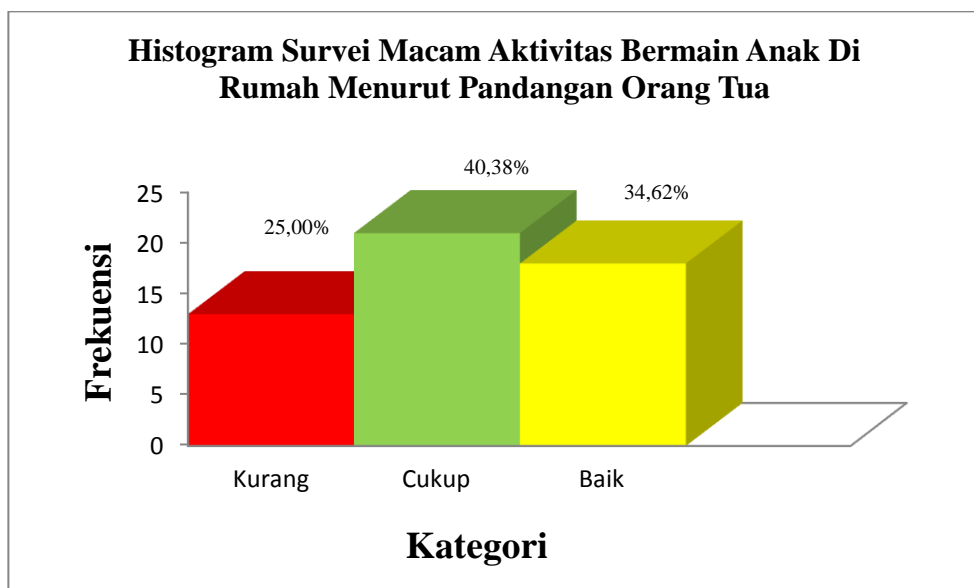
Hasil penelitian tersebut dideskripsikan dengan 3 kategori, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2. Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
4 – 21	Kurang	13	25,00%
22 – 39	Cukup	21	40,38%
40 – 57	Baik	18	34,62%
	Jumlah	52	100%

Dari tabel diatas diperoleh survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 13 orangtua (25,00%) dengan kategori kurang, 21 orangtua (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 orangtua (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 orangtua (40,38%). Dengan demikian survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta masuk dalam kategori cukup.

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 41. Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, dan VI Di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.**

Dari hasil penelitian di atas diketahui survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu 13 siswa (25,00%) dengan kategori kurang, 21 siswa (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 siswa (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 siswa (40,38%).

## 2. **Macam Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orangtua Yang Sering Dilakukan, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah.**

Untuk mengetahui survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yang sering dilakukan, kadang-kadang, tidak pernah. Diukur dengan angket yang berjumlah 40 butir macam permainan dengan skor 0-2. Setelah data diperoleh, diskor, dan dianalisis diperoleh nilai minimum = 0, nilai maksimum = 82.

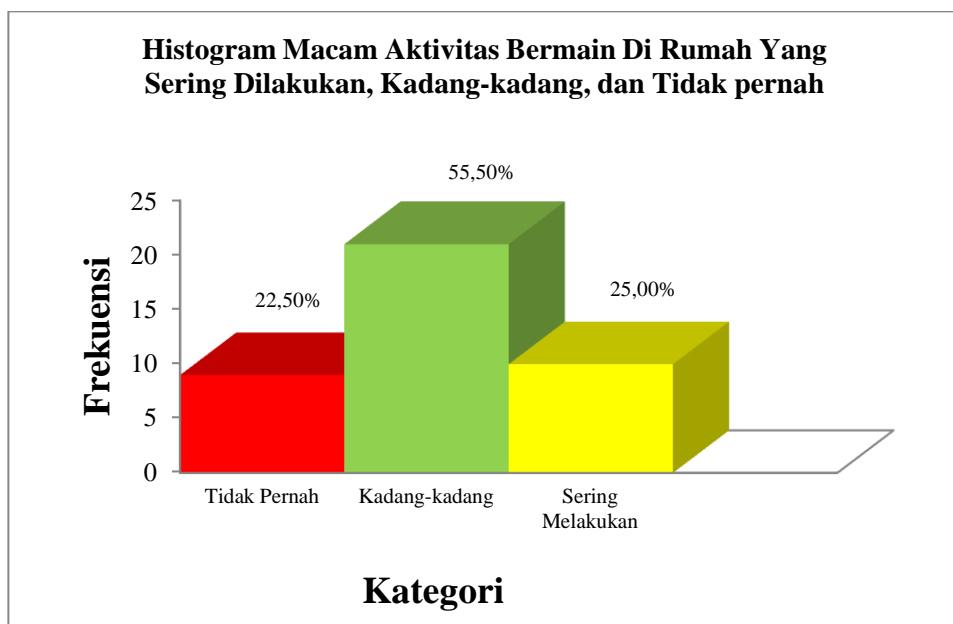
Hasil penelitian tersebut dideskripsikan dengan 3 kategori, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3. Macam Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orangtua Yang Sering Dilakukan, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 27	Tidak Pernah	9	22,50%
28 – 55	Kadang-kadang	21	52,50%
56 - 83	Sering dilakukan	10	25,00%
	Jumlah	40	100%

Dari tabel diatas diperoleh macam aktivitas bermain di rumah menurut pandangan orangtua yang sering dilakukan, kadang-kadang, dan tidak pernah yaitu sebanyak 9 permainan (22,50%) dengan kategori tidak pernah, 21 permainan (52,50%) dengan kategori kadang-kadang melakukan, dan 10 permainan (25,00%) dengan kategori sering dilakukan. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori kadang-kadang melakukan yaitu 21 permainan (52,50%). Dengan demikian macam aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua yang sering dilakukan, kadang-kadang melakukan, dan tidak pernah melakukan masuk dalam kategori kadang-kadang melakukan.

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 42. Macam Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orangtua Yang Sering Dilakukan, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah Dilakukan.**

Dari hasil penelitian di atas diketahui macam aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua yang sering dilakukan, kadang-kadang melakukan, dan tidak pernah yaitu sebanyak 9 permainan (22,50%) dengan kategori tidak pernah, 21 permainan (52,50%) dengan kategori kadang-kadang melakukan, dan 10 permainan (25,00%) dengan kategori sering dilakukan. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori kadang-kadang melakukan yaitu 21 permainan (52,50%). Dengan demikian macam aktivitas bermain di rumah yang sering dilakukan, kadang-kadang melakukan, dan tidak pernah melakukan masuk dalam kategori kadang-kadang melakukan.

### **C. Pembahasan**

Survei merupakan stimulus rangsang sensorik yang didahului dari indera dan dikirim ke otak manusia secara sadar maupun tidak sadar. Survei bersifat subjektif tergantung dari pandangan seseorang terhadap suatu objek tertentu. Sehingga survei relatif dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri yang dikeluarkan dengan pemikiran-pemikiran tersendiri dari seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Kategori terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 siswa (40,38%). Survei tersebut diartikan orangtua menyatakan macam aktivitas bermain di rumah masih dalam kategori cukup.



Melihat dari hasil yang diperoleh tentang survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta dalam kategori cukup dimungkinkan karena kemajuan teknologi menjadikan anak merasa dimudahkan, anak mengurangi aktivitas bermain. Sehingga wajar jika survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo dalam kategori cukup.

Melihat dari hasil yang didapat dari survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo perlu dikaji kembali tentang aktivitas bermain anak menurut pandangan orangtua. Mengingat harapan dari peneliti yaitu survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orangtua pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo mendapatkan hasil yang baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian seberapa besar survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 13 orangtua (25,00%) dengan kategori kurang, 21 orangtua (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 orangtua (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 orangtua (40,38%). Dengan demikian survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta masuk dalam kategori cukup.

#### **B. Impikasi**

Sesuai dengan penemuan dalam penelitian ini, maka implikasi dari penemuan tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Teori**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Survei Orangtua Terhadap Macam Aktivitas Bermain Di Rumah Pada Siswa Kelas IV, V, VI Sekolah Dasar Negeri Trukan Temon Kulon Progo menunjukkan kategori cukup. Harapan dari hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, dan pengetahuan tentang macam aktivitas bermain di rumah.

##### **2. Pratik**

Dengan diketahuinya Survei Orangtua Terhadap Macam Aktivitas

Bermain Di Rumah Pada Siswa Kelas IV, V, VI Sekolah Dasar Negeri Trukan Temon Kulon Progo menunjukkan kategori cukup. Maka diharapkan pihak sekolah dapat mengembangkan pembelajaran tentang macam aktivitas bermain di rumah.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Dalam pelaksanaan penelitian, keterbatasan waktu yang kurang dalam penelitian menjadikan peneliti kurang mempertimbangkan faktor-faktor dari dalam sekolah yang tidak dapat diteliti lebih dalam.
2. Keseriusan responden dalam melaksanakan tes kurang terkontrol menjadikan hasil tes kurang maksimal.
3. Hasil penelitian ini berlaku untuk penelitian ini saja.

### **D. Saran**

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi guru, agar dapat memberikan pemahaman pembelajaran tentang macam aktivitas bermain di rumah
2. Bagi pihak sekolah, sebaiknya lebih meningkatkan sarana dan prasarana untuk mendukung macam aktivitas bermain di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan faktor-faktor survey yang berbeda sehingga faktor yang mempengaruhi survey terhadap macam

aktivitas bermain di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus sujanto. (1992). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Amung ma'mun M.Pd dan Yudha M. Saputra M.Ed. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. FIK UNY.
- Andang Suherman. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Departemen Pendidikan.
- Ari Cahyadi Indah (2008). "*Kemampuan Motorik Siswa Kelas V A SD Negeri Babarsari Kledokan Caturtunggal Depok Sleman*". (Skripsi) Yogyakarta : FIK UNY.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Endang Rini S. (2007). *Perkembangan Motorik Anak Jilid I (Terjemahan)*. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Motorik Anak Jilid 1*.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Depdikbud.
- Kartini Kartono. (1990). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Mutohir dan Gusli. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-anak*. Jakarta : Depdikbud RI.
- Nurhasan. (2004). *Penilaian Pembelajaran Penjas*. Jakarta : PT Universitas Terbuka.
- Pamuji Sukoco. (2004). *Perkembangan Motorik Murid Sekolah Dasar Purwomartani. Penilaian*, FIK : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusli Lutan & Adang Suherman. (1988). *Pengukuran dan Evaluasi*. Jakarta : Dirjen Olahraga Depdiknas.
- Rusli Lutan. (2001). *Pendidikan Kebugaran Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.
- Setyo Nugroho. (2005). *Status Kemampuan Motorik Umum Siswa Sekolah Sepakbola Di Kabupaten Sleman*. Laporan Penelitian Mandiri. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2003). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

- Sukadiyono. (1997). *Penentu Tahp Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar*. (Majalah Ilmiah) Yogyakarta, FPOK IKIP. Yogyakarta.
- Sukinta. (2001). *“Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJAS”*. Jakarta
- Sukinta. (1992). *Teori Bermaian Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbd.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Temu Hartanta. (2008). *“Kemampuan Gerak Motorik Siswa Sekolah Dasr Negeri Panggang 2 Kabupaten Gunung Kidul”*. (Skripsi) Yogyakarta : FIK UNY.
- Toho Cholik & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Yanuar Kiram. (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti.
- Zulkifli L. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## Lampiran 6. Angket Penelitian

### ANGKET PENELITIAN

#### MACAM AKTIVITAS BERMAIN ANAK DIRUMAH

NAMA ORANGTUA :

NAMA ANAK :

KELAS :

No	Macam Aktivitas Bermain	Sering Melakukan	Kadang-kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan
1	Permainan Sepak Bola			
2	Permainan Bola Voli			
3	Permainan Bola Basket			
4	Permainan Tenis Lapangan			
5	Permainan Tenis Meja			
6	Permainan Futsal			
7	Permainan Sepak Takraw			
8	Permainan Bulu Tangkis			
9	Permainan Catur			
10	Permainan Boi-boian			
11	Permainan Kelereng			
12	Permainan Kasti			
13	Permainan Petak Umpet			
14	Permainan Engklek			
15	Permainan Lompat Tali			
16	Permainan Gatheng			
17	Permainan Bentengan			
18	Permainan Dakon			
19	Permainan Bakiak			
20	Permainan Tarik Tambang			
21	Permainan Gebug Bantal			
22	Permainan Gasing			
23	Permainan Sumpitan			
24	Permainan Benthik			
25	Permainan Dam-daman			
26	Permainan Jamuran			
27	Permainan Gobag Sodor			
28	Permainan Kejar-kejaran			
29	Permainan Sondah Mandah			
30	Permainan Adu Gambar			
31	Permainan Kapiten			
32	Permainan Layang-layang			
33	Permainan Lari Balok			
34	Permainan Cuthik Sodo			



35	Permainan Udan Barat			
36	Permainan Candak Ndhodhok			
37	Permainan Lari Karung			
38	Permainan Cublak-cublak Suweng			
39	Permainan Blarak Sempal			
40	Permainan Egrang			

Kulon Progo, Mei 2015  
Orangtua

(.....)

Lampiran 7. Data Kasar

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	
2	1	0	0	0	0	1	0	2	1	2	2	0	2	2	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0	1	0	1	
3	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	
4	2	1	1	0	1	1	0	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	
5	2	1	1	0	0	1	0	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	1	1	0	1
6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	
7	2	1	0	0	0	2	0	2	2	1	2	1	2	2	2	0	0	2	1	1	0	2	1	1	1	0	2	2	2	0	0	2	1	2	1	1	1	2	0	1	
8	2	0	1	0	1	2	0	1	1	2	2	0	2	1	1	0	1	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	0	2	1	2	0	0	1	1	0	1
9	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	2	2	2	1	1	0	2	0	1	0	2	0	1	1	1	2	2	1	0	0	2	0	1	2	0	1	2	0	0	
10	1	1	0	0	0	0	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	1	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	1	
11	2	1	1	0	0	1	0	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	1	
12	1	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	
13	2	1	0	0	0	0	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	1	0	2	
14	2	1	1	0	0	2	0	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	0	2	1	1	1	1	1	2	2	1	0	2	1	2	1	1	1	1	0	1	
15	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1
16	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	1	1
17	2	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	2	2	1	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	2	
18	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	
19	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
20	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	0	0	2	1	2	1	2	0	1	
21	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
22	2	0	0	0	0	2	0	1	0	2	2	2	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	
23	2	0	0	0	0	2	0	2	0	1	2	2	2	2	2	2	0	2	0	1	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	1	2	0	1	
24	2	2	2	2	0	1	0	2	2	2	2	0	2	2	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	2	1	2	2	2	1	0	2	0	0	1	2	1	1	0	1	
25	1	1	1	0	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	1	0	2	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	
26	2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0		
27	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	2	0	2	2	2	1	2	2	0	1	1	2	0	1	2	1	2	2	1	2	0	2	0	0	1	1	0	0	1	0	
28	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1		
29	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	2	2	2	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	
30	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	0	1	0	0	2	2	2	1	2	0	0
31	2	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	0	1	0	2	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	
32	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	1	
33	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
34	1	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	2	2	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	
35	2	1	1	0	0	1	0	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	0	1	0	2	1	0	1	0	2	2	1	1	0	2	0	2	0	1	1	1	0	0	
36	2	1	1	0	0	1	0	1	1	2	2	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	2	0	1	1	1	1	2	0	1	0	2	0	2	1	0	2	1	0	1	
37	0	0	1	0	0	0	0	2	1	1	0	1	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	1	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	1	2	0	0	
38	2	0	0	0	0	2	0	2	1	1	2	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0	
39	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	
40	2	1	1	0	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	2	0	1	1	2	1	1	0	1	
41	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
42	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	
43	2	0	1	0	0	2	0	1	1	1	2	2	2	1	1	2	0	1	0	0	0	3	1	1	2	2	0	2	2	0	0	1	0	2	2	1	2	1	0	1	
44	2	1	0	0	0	1	0	2	0	0	1	2	2	2	2	1	0	2	0	0	0	1	0	0	2	0	1	2	0	2	2	0	1	1	0	0	1	2	0	0	
45	2	1	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	0	2	1	2	2	1	2	2	2	2	0	2	0	1	1	2	1	1	0	1	
46	2	1	1	0	0	2	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	
47	2	0	1	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	1	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	1	1	1	0	1	
48	2	0	2	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	2													

Lampiran 8. Hasil Persepsi Orang Tua

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	JML	Kategori	
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	18	K
2	1	0	0	0	0	1	0	2	1	2	2	0	2	2	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0	1	0	1	32	C	
3	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	10	K	
4	2	1	1	0	1	1	0	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	43	B	
5	2	1	1	0	0	1	0	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	0	1	0	1	0	1	1	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	1	1	0	1	42	B	
6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	15	K	
7	2	1	0	0	0	2	0	2	2	1	2	1	2	2	2	0	0	2	1	1	0	2	1	1	1	0	2	2	2	0	0	2	1	2	1	1	1	2	0	1	46	B	
8	2	0	1	0	1	2	0	1	1	2	2	0	2	1	1	0	1	2	0	1	0	1	0	1	1	0	2	2	1	0	0	2	1	2	0	0	1	1	0	1	35	C	
9	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	2	2	2	1	1	0	2	0	1	0	2	0	1	1	1	2	2	1	0	0	2	0	1	2	0	1	2	0	0	37	C	
10	1	1	0	0	0	0	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	1	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	1	40	B	
11	2	1	1	0	0	1	0	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	1	52	B	
12	1	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	51	K	
13	2	1	0	0	0	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	1	0	2	41	B	
14	2	1	1	0	0	2	0	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	0	2	1	1	1	1	1	2	2	1	0	2	1	2	1	1	1	1	0	1	47	B	
15	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	19	K	
16	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	1	1	28	C	
17	2	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	2	2	1	1	1	2	0	1	0	0	1	1	1	1	2	2	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	2	37	C	
18	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	21	K	
19	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	K	
20	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	0	0	2	1	2	1	2	0	1	37	C	
21	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	K
22	2	0	0	0	0	2	0	1	0	2	2	2	2	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	33	C	
23	2	0	0	0	0	2	0	2	0	1	2	2	2	2	2	2	0	2	0	1	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	1	2	0	1	49	B	
24	2	2	2	0	0	1	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	2	1	2	2	2	1	0	2	0	0	1	2	1	1	0	1	48	B
25	1	1	1	0	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	0	1	0	2	0	2	2	2	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	35	C	
26	2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	27	C		
27	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	2	0	2	2	2	1	2	2	0	1	1	2	0	1	2	1	2	2	1	2	0	2	0	0	1	1	0	0	1	0	43	B	
28	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	25	C	
29	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	2	2	2	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	32	C	
30	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	1	2	0	2	1	2	2	2	0	1	0	0	2	2	2	1	2	0	0	40	B	
31	2	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	0	1	0	2	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	32	C	
32	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	1	20	K	
33	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	K	
34	1	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	2	2	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	29	C	
35	2	1	1	0	0	1	0	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	0	1	0	2	1	0	1	0	2	2	1	1	0	2	0	2	0	1	1	1	0	0	38	C	
36	2	1	1	0	0	1	0	1	1	2	2	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	2	0	1	1	1	1	2	0	1	0	2	0	2	1	0	2	1	0	1	37	C	
37	0	0	1	0	0	0	0	2	1	1	0	1	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	1	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	1	2	0	0	40	B	
38	2	0	0	0	0	2	0	2	1	1	2	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0	25	C	
39	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	27	C	
40	2	1	1	0	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	2	0	1	1	2	1	1	0	1	54	B		
41	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	K	
42	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	15	K	
43	2	0	1	0	0	2	0	1	1	1	2	2	2	1	1	2	0	1	0	0	0	3	1	1	2	2	0	2	2	0	0	1	0	2	2	1	2	1	0	1	41	B	
44	2	1	0	0	0	1	0	2	0	0	1	2	2	2	2	1	0	2	0	0	0	1	0	0	2	0	1	2	0	2	2	0	1	1	0	0	1	2	0	0	33	C	
45	2	1	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	0	2	1	2	2	1	2	2	2	2	0	2	0	1	1	2	1	1	0	1	54	B		
46	2	1	1	0	0	2	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	0	1	0	0	0	0	1	0</																			

[illegible]

## Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian





